

BUT DU JEU

Votre objectif est différent selon que vous avez ou non une / des carte(s) Serpent dans la main.

Si vous avez au moins une carte Serpent, vous voulez que toutes les cartes Jour disparaissent du centre de la table et qu'il ne reste qu'une seule carte Nuit.

Si vous n'avez pas de carte Serpent dans la main, vous voulez qu'il ne reste que des cartes Jour et aucune carte Nuit à la fin de la partie.

MISE EN PLACE

Triez les cartes selon leur type. Selon le nombre de personnes qui participent à la partie, vous aurez besoin des cartes suivantes :

Nombre de personnes	Cartes Masque de valeurs	Cartes Jour & Nuit de valeurs	Nombre de cartes Serpent	Nombre de cartes Porte
3 🧑	0 à 5	1 à 5	1	3
4 🧑	0 à 6	1 à 6	2	4
5 🧑	0 à 8	1 à 8	2	5
6 🧑	0 à 9	1 à 9	3	6

Rangez les cartes restantes (Masque, Jour & Nuit, Serpent et Porte) dans la boîte. Vous n'en aurez pas besoin dans cette partie.

2

Prenez les cartes Jour & Nuit et disposez-les en cercle au centre de la table. Faites en sorte que le **côté Nuit** soit face visible et que les valeurs soient dans l'**ordre croissant** selon le sens horaire.

Mélangez les cartes Masque avec les cartes Serpent. La personne qui ment le mieux distribue ces cartes faces cachées, une par une, dans le sens horaire à partir de la personne à sa gauche. Une personne recevra ainsi **3 cartes**, toutes les autres en recevront 2.



Tout le monde prend une carte Porte en main, côté fermé vers soi et côté ouvert vers les autres.

Remarque : Placez cette carte dans votre main de façon à ce que tout le monde la voie bien.

Regardez vos cartes Masque en veillant à ce que personne d'autre ne puisse les voir.

La personne avec 3 cartes Masque commence la partie (ce sera Félix dans notre exemple).

3

COMMENT JOUER ?

Félix

Il choisit une personne qui a encore sa carte *Porte ouverte* en main.



Suzie

Choisie par Félix, elle pose sa carte Porte sur la table devant elle, côté *fermé* visible.

Remarque : Si quelqu'un oublie de placer sa carte Porte devant soi à ce moment-là, un rappel amical « Hé, ferme ta porte ! » sera utile !

Félix

Il propose une de ses cartes à la personne choisie (ici, Suzie) en la posant face cachée sur la table et en la glissant vers elle. Il annonce ce que la carte représente (soit disant !) : il peut s'agir d'un chiffre ou d'un Serpent.

Remarque : Vous pouvez annoncer un chiffre ou un serpent. Mais n'oubliez pas : vous pouvez (et devriez) parfois mentir lorsque vous annoncez la carte. Mais vous pouvez aussi dire la vérité, bien sûr...

Suzie

Décide si elle accepte ou refuse la carte proposée.

4

1 LA CARTE EST REFUSÉE :

Félix

« Suzie, j'ai un 3 pour toi. »

Suzie

Suzie se dit : « J'ai déjà le 3 dans la main et il n'y a qu'un seul exemplaire de chaque chiffre... Je parie que Félix essaie de me refiler une carte Serpent ! Je ferais mieux de prendre une autre carte. »

Vous ne voulez pas la carte proposée ? Pas de problème ! Vous pouvez la refuser (mais alors, vous ne pouvez pas la regarder !).

Félix

Sa carte a été refusée. Il la laisse face cachée devant lui et choisit une autre carte à proposer à la même personne.

La façon d'annoncer cette nouvelle carte dépend de la situation... Vous pouvez dire la vérité ou mentir. Vous pouvez même essayer de mentir de manière évidente pour convaincre de passer une deuxième fois...

« D'accord, Suzie. Alors, j'ai un 5 pour toi. »



5

Suzie

Elle doit à nouveau décider si elle **accepte** ou **refuse** cette nouvelle carte.

Remarque : Si vous refusez cette deuxième carte, vous **DEVREZ** accepter la troisième et dernière carte proposée !

Suzie doit prendre une décision : « Ça pourrait être un 5, je n'en ai pas dans la main. Mais je pense que Félix essaie de m'embobiner... Je ferais mieux de refuser cette carte aussi. »

Félix

Sa deuxième carte a été refusée aussi ! Il la laisse devant lui et propose sa dernière carte. Il annonce à nouveau de quoi il s'agit (si toutefois on peut le croire !). **Cette dernière carte DOIT être acceptée !**

Félix tend sa dernière carte à Suzie.
« Très bien, Suzie. Voici ta carte. C'est un 3 ! »

Suzie

Suzie est ennuyée : « Argh, c'est sûrement un mensonge... Mais pas le choix, je dois la prendre ! »

Une fois la carte acceptée (voir LA CARTE EST ACCEPTÉE), c'est à votre tour de jouer puisque vous avez 3 cartes en main. Choisissez une personne qui a encore une carte Porte ouverte en main et répétez les étapes ci-avant.

6

Félix

Il reprend toutes les cartes Masque posées devant lui sur la table (mais pas encore sa carte Porte, s'il l'a déjà posée devant lui !).

2 LA CARTE EST ACCEPTÉE :

Prenez la carte en main et regardez de quoi il s'agit. Attention : ce qui suit ne concerne pas ce qui a été annoncé, mais la valeur ou le symbole effectivement présent sur la carte que vous venez de recevoir.

Si la carte reçue montre une valeur visible sur la table :

A

Si cette valeur est encore sur son **côté Nuit** : **retournez-la sur son côté Jour.**

B

Si cette valeur est **déjà sur son côté Jour** : **Retirez** la carte de la table et **rangez-la dans la boîte.**

C

Si la carte que vous avez reçue indique une valeur qui **n'est pas (ou plus) sur la table, ou si vous avez reçu un Serpent** : rien ne se passe. Et donc, vous dites : « *Rien ne se passe !* » **Rappel :** Le zéro n'est disponible que sous forme de carte Masque. Il n'est donc jamais au centre de la table.

7

Attention : Ne dites jamais quelle carte vous avez reçue. Vous ne partagez des informations qu'en retournant ou en retirant une carte de la table. Si vous dites « Rien ne se passe ! », cela peut signifier que vous avez reçu le zéro ou un serpent, ou que la valeur sur votre carte n'est plus au centre de la table.

Veillez à rester impassible lorsque vous recevez une carte, pour ne pas révéler accidentellement quelque chose qui pourrait vous nuire plus tard !

Félix propose à Suzie une carte qu'il prétend être un 3. Suzie doit l'accepter (qu'elle le veuille ou non) car c'était la troisième proposition. Lorsqu'elle regarde la carte, elle voit que Félix lui a donné un 6 et non un 3 (menteur !). Comme le 6 est toujours sur la table, côté nuit, Suzie doit le retourner côté jour.

FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine dès que **tout le monde a posé sa carte Porte devant soi, face fermée visible** (plus personne n'a de carte Porte en main). Tout le monde reprend alors sa carte Porte en main, côté ouvert vers les autres. La personne qui a 3 cartes en main (sans compter la Porte) débute la manche suivante en jouant comme expliqué précédemment.

8

Remarque : La personne qui commence la manche sera choisie par quelqu'un d'autre plus tard dans la même manche, et jouera donc deux fois.

FIN DE PARTIE

La fin de partie approche dès qu'il ne reste qu'une seule carte Nuit au centre de la table (les autres étant des cartes Jour).

Selon les cartes que vous avez en main à ce moment, vous poursuivez un objectif différent. N'oubliez pas : tout peut changer très rapidement !

Si vous n'avez pas de carte Serpent :

Votre objectif est de retourner la dernière carte Nuit sur son côté Jour. Dès que vous y arrivez, toutes les personnes qui n'ont pas de carte Serpent en main gagnent. Les serpents perdent !

Si vous avez au moins une carte Serpent :

Votre objectif est qu'il n'y ait plus qu'une carte au centre de la table, et qu'elle soit côté **Nuit**. Vous voulez donc retirer toutes les autres cartes de la table.

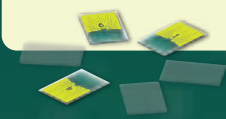
Dès que vous y arrivez, toutes les personnes qui ont au moins une carte Serpent en main gagnent. Les autres perdent !

9

La partie continue donc jusqu'à ce que :

Toutes les cartes au centre de la table montrent leur côté Jour.

Le jour se lève ! Les serpents perdent et les autres gagnent !



OU

Il ne reste qu'une carte au centre de la table, et elle montre son côté Nuit.

La nuit dure pour toujours ! Les serpents l'emportent et les autres perdent !



Attention !

Si vous jouez à 5 ou 6, remettez dans la boîte la plus petite carte montrant une face Jour à la fin de chaque manche. Si aucune carte au centre de la table ne présente de face Jour, passez cette étape.

Auteur-e-s : Emely, Lukas, Inka & Markus Brand
Illustrations : Tina Kraus & Florian Biege
Maquette : Fiore GmbH
Réalisation : Michael Schmitt
Édition : Kaddy Arendt
Support : Lars Frauenrath, Cyrill Callenius
Adaptation FR : Matthieu Clamot, Anouk Girard-Dagnas, Elena Giudici, Hervé Plas, Julien Serre
Infographie FR : Cédric Michiels

© 2025 Édition Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21
10245 Berlin, Allemagne
www.edition-spielwiese.de



Distribué par Blackrock Games
ZA du Pra de Serre
63960 Veyre-Monton, France
www.blackrockgames.fr



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

10

EMELY, LUKAS, INKA & MARKUS BRAND
/ TINA KRAUS & FLORIAN BIEGE

SOUPÇONS

8+

3-6

15'

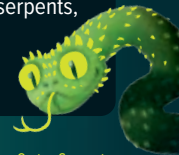
PRINCIPE

C'est au cœur de la nuit que le jeu commence. Ensemble, faites en sorte que le jour se lève en retournant toutes les cartes au centre de la table. Mais attention ! Des serpents rôdent autour de vous, prêts à tout pour que l'obscurité persiste.

Certain-e-s d'entre vous sont de perfides serpents, d'autres en ont seulement l'air.

Alors, qui croire... ?

Et surtout, pour combien de temps ?



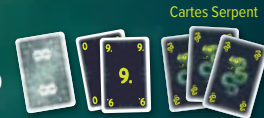
MATÉRIEL

1 13 cartes Masque avec des valeurs de 0 à 9 et 3 cartes Serpent

Remarque : la carte de valeur 0 n'existe que comme carte Masque !

2 9 cartes Nuit & Jour avec des valeurs de 1 à 9

3 6 cartes Porte



Cartes Serpent



Jour

Porte ouverte

Nuit

Porte fermée

1